

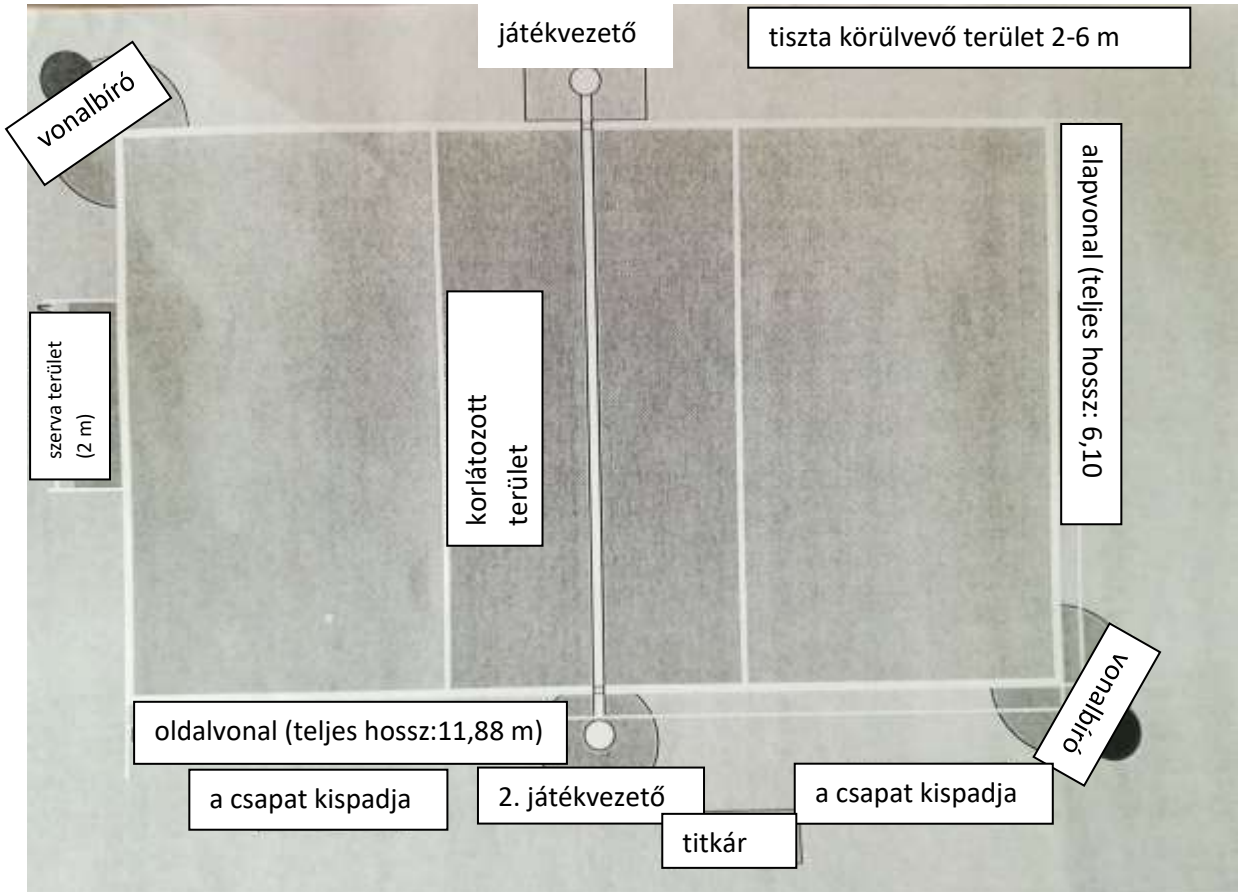
# The Official Shuttlecock Sport Rules of the International Shuttlecock Federation

## A Nemzetközi Láb toll-labda Szövetség hivatalos láb toll-labda játékszabályai

(Fordította: Farkas Lilla)

### 1. SZABÁLY: LÁBTOLL-LABDA PÁLYA

A láb toll-labda pálya a fő játékeret és a szabad területet foglalja magába.



#### 1.1 KITERJEDÉSEK

- 1.1.1 A pálya téglalap alakú, 6,10 m széles és 11,88 m hosszú. Minden eseményen ezeket a pályaméreteket kell használni.
- 1.1.2 A játékeret körülvevő szabad területnek minimum 2 m maximum 6 m szélesnek kell lennie a partvonalaktól számítva. A pálya feletti területnek szabadnak, akadály nélkülinek kell lennie legalább 6 m magasságig.

#### 1.2 A PÁLYA FELSZÍNE

- 1.2.1 A láb toll-labda pálya felszínének síknak kell lennie, és minden olyan dologtól mentesnek, ami veszélyes lehet a sportolók számára. A fő cél a sportolók biztonsága és a sérülések elleni védelme.
- 1.2.2 A láb toll-labda pálya felszínének parkettának, vagy valamilyen hasonló anyagúnak kell lennie, ami nem csúszik és nem túl ruganyos.

#### 1.3 PARTVONALAK

- 1.3.1 Kettő oldalvonal és kettő alapvonal határolja a játékteret. Az oldalvonalak és az alapvonalak a játéktér kiterjedésén belül vannak elhelyezve.
- 1.3.2 A partvonalaknak szembetűnőeknek és intenzív színekkel (sárga, fehér, kék vagy piros) tisztán megrajzoltaknak kell lenniük, hogy meghatározzák a játéktér pontos határait.
- 1.3.3 A partvonalak szélessége 4 cm.
- 1.3.4 A két hosszú vonalat oldalvonalnak (sideline), a két rövid vonalat alapvonalnak (endline) hívják.
- 1.3.5 A két oldalvonal közepét összekötő vonalat középvonalnak (centerline) hívják.
- 1.3.6 A középvonal két egyenlő részre osztja a pályát. Ez a háló alatti vonal.
- 1.3.7 A középvonal mindkét oldalán, azzal párhuzamosan elhelyezkedő vonalak a korlátozó vonalak (restriction line). A korlátozó vonalak jelzik a korlátozott területet (restricted area). A középvonal és a korlátozó vonal közötti távolság 2 m.

#### **1.4 SZERVA TERÜLET**

A pálya végétől kifelé elhelyezkedő két rövid, 50 cm hosszú az alapvonalra merőleges vonalak 1 m távolságban vannak megrajzolva az alapvonalak középpontjaitól. Ezek a szerva vonalak (serving area line).

A szerva vonalak közötti távolság 2 m, és ezek nem részei a szerva területnek. A szerva területet ez a két párhuzamos vonal és a köztük levő terület határozza meg.

#### **1.5 IDŐJÁRÁSI KÖRÜLMÉNYEK**

Szabadtéri versenyek esetén az időjárásnak megfelelőnek kell lennie, nem jelenthet semmilyen veszélyt a sportolók számára és nem nehezítheti a játékukat.

#### **1.6 VILÁGÍTÁS**

A világításnak megfelelőnek kell lennie annak érdekében, hogy a játékot megfelelő látási viszonyok között zökkenőmentesen lehessen lebonyolítani.

### **2. SZABÁLY: HÁLÓ, HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK ÉS ANTENNÁK**

#### **2.1 HÁLÓ LEÍRÁSOK**

A háló 7 m hosszú és 76 cm széles 2 cm-es négyzet alakú lyukakkal. A háló színei: fekete, barna vagy zöld.

A háló tetején és alján 3-10 cm széles vízszintes fehér szövetsávok szegélyezik a hálót. Rugalmas zsinórok futnak végig a sávokban az egyik végétől a másikig, hogy egyenesen és feszesen tartsák a hálót. Ezeken a vízszintes sávokon engedélyezett a hirdetések megjelenítése egyik oldaltól a másikig azzal a feltétellel, hogy nem zavarják a játékot. Ragadós szalagok, amelyek gátolják a labdát, vagy fényes, zajos hirdetések nem engedélyezettek.

#### **2.2 OLDALSÁVOK (SIDE BANDS)**

Kettő 76 cm hosszú és 4 cm széles sáv (ugyanolyan széles, mint a földön levő partvonalak) van a hálóra erősítve függőlegesen az oldalvonalak felett.

Az oldalsávok a háló részei. Hirdetések az oldalsávokon is engedélyezettek.

#### **2.3 ANTENNÁK**

Az antenna egy 1,2 m hosszú és 10 mm átmérővel rendelkező üvegszálból, vagy ehhez hasonló anyagból készített rugalmas pálcá. Az oldalsávok külső szélére kell a két antennát elhelyezni egymással szemben. A háló felett az antennának 44 cm-es része látható.

A háló feletti részt 10 cm-es sávokkal kell jelezni feltűnő színekkel, általában fehérrel, pirossal vagy feketével. Az antennák a háló részei és meghatározzák, hogy a labda hol keresztezheti a hálót.

## **2.4 HÁLÓMAGASSÁG**

A hálómagasság a háló tetejétől a lábtoll-labda pálya padlójáig mért távolság. Ez a távolság a férfiaknál 1,60 m, a nőknél 1,50 m.

A háló két végének ugyanabban a magasságban kell lennie. A háló végeinek és a közepének a magassága közötti különbségnek kevesebbnek kell lennie, mint 2 cm. (2 cm-nél kisebb megereszkedés engedélyezett.)

## **2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK**

A hálót tartó oszlopok henger alakúak és simák, 1,60-1,70 m magasak, előnyösek az állítható magasságúak. Az oldalon és az oszlop közötti távolság 0,50 m, mindkét oldalon egyforma. Tilos drótokkal feszíteni az oszlopokat. Minden veszélyes vagy zavaró dologtól óvakodni kell a feszítés és a támasztás során. Ajánlott az oszlopokat puha anyaggal beborítani.

## **2.6 TOVÁBBI FELSZERELÉS**

Bármilyen további felszerelés, amit az ISF szabályai meghatároznak.

# **3. SZABÁLY: A LÁBTOLL-LABDA ÉS A CIPŐ**

## **3.1 A VERSENYLABDA**

### **3.1.1 Jellemzők**

A lábtoll-labdának két része van: a tollak és a gumitalp. Négy színes lúdtoll (általában fehér, sárga vagy piros) keresztalakban van a talp csövébe helyezve.

A gumitalpnek három része van: a felső része, az alsó része és a cső a tollaknak. Mindegyiket gumiból készítik. Az alsó és a felső rész közötti lyukat a tetején levő cső köti össze. Kemény és vékony papírból, bőrből vagy más hasonló anyagból készített korongok vannak a gumitalp alsó és felső része között. A gumitalp 1,30-1,50 cm vastag és 3,84-4,00 cm átmérője van. A cső hossza, amiben a tollak vannak 2,5 cm.

A labda teljes magassága 13-15 cm, a súlya 13-15 gramm.

### **3.1.2 A lábtoll-labdák egységessége**

Az egy játék során használt összes lábtoll-labdának egyformának kell lennie tekintettel a színükre, nagyságukra, súlyukra, magasságukra, típusukra, stb. A hivatalos nemzeti bajnokságokon a nemzeti szövetség által jóváhagyott labdákkal kell játszani. Nemzetközi bajnokságokon az ISF által jóváhagyott lábtoll-labdákkal kell játszani.

## **3.2 A SPORTCIPŐK JELLEMZŐI**

A lábtoll-labda sport nem igényel speciális sportcipőt. Azonban, több év tapasztalata alapján, az ISF-nek felelős szakemberek terveztek és ajánlottak minden tagországnak egy speciálisan megtervezett cipőt, amely a lábtoll-labda jobb kezelését segíti, látványosabbá téve a csapatok játékát.

# **4. SZABÁLY: CSAPATÖSSZEÁLLÍTÁS**

## **4.1 ÖSSZETÉTEL ÉS REGISZTRÁCIÓ**

4.1.1 A lábtoll-labdát egyéni (egy-egy játékos mindkét térfélen), páros (kettő-kettő játékos mindkét térfélen), csapat (három-három játékos mindkét térfélen) és vegyes páros (egy-egy férfi és egy-egy nő mindkét térfélen) versenyszámokban játsszák.

Csapat versenyszámban egy csapat maximum hat játékosból állhat. Három aktív játékos van a pályán játék közben, a fennmaradó három játékos a cserejátékos.

- 4.1.2 Egyéni, páros és vegyes páros versenyszámokban nincsenek cserejátékosok.
- 4.1.3 A mérkőzés előtt a versenybírósnál a mérkőzéslapot kitöltve minden csapatnak regisztrálnia kell a sportolók nevét és mezszámát beleértve a cserejátékosokét is.
- 4.1.4 Csak azok a játékosok vehetnek részt a játékban, akik szerepelnek a mérkőzéslapon.
- 4.1.5 Az edzőnek és a cserejátékosoknak a számukra kijelölt cserepadon kell helyet foglalniuk.

## **4.2 A CSAPATKAPITÁNY**

- 4.2.1 Az egyik játékost ki kell nevezni csapatkapitánynak. A csapatkapitánynak könnyen megkülönböztethetőnek kell lennie. A bal karján jelzést kell viselnie.
- 4.2.2 A csapatkapitányt jelölni kell a mérkőzéslapon is.

## **5. SZABÁLY: A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE**

### **5.1 FELSZERELÉS**

- 5.1.1 A játékosok felszerelése egy rövidnadrág, egy póló és egy pár cipő.
- 5.1.2 A csapat tagjainak egységes sportfelszerelést kell viselniük.
- 5.1.3 A felszerelésnek számozottnak kell lenni.
- 5.1.4 A felszerelések számainak jól látható, élénk színűeknek kell lenniük, amelyek különböznek a felszerelés színétől. A számok vastagsága minimum 2 cm.
- 5.1.5 A szám magassága hátul legalább 20 cm, elől legalább 10 cm.
- 5.1.6 Egy csapaton belül nem ismétlődhet ugyanaz a szám.

### **5.2 ELFOGADOTT CSERÉK**

- 5.2.1 Ha két csapat ugyanolyan színű mezben jelenik meg, akkor a hazai csapatnak kell mezt cserélnie.
- 5.2.2 Ha egyik csapat sem hazai, akkor annak a csapatnak kell mezt cserélni, amelyik előbb regisztrált a mérkőzéslapon.
- 5.2.3 Az első játékvezető megengedheti egy vagy több játékosnak, hogy lecseréljék az izzadt pólójukat a szettek között, ha a felvett pólók is megfelelnek a szabályoknak.
- 5.2.4 Az első játékvezető megengedheti egy játékosnak, hogy az edző felszerelésében játsszon.

### **5.3 TILTOTT TÁRGYAK**

- 5.3.1 A sportolók nem viselhetnek olyan dolgokat, amelyek sérülést okozhatnak- például piercinget, karkötőket, kötéseket stb.
- 5.3.2 A sportolók saját felelősségükre viselhetnek szemüveget.

## **6. SZABÁLY: A RÉSZTVEVŐK JOGAI ÉS KÖTELEZETTSÉGEI**

### **6.1 MINDEN JÁTÉKOS**

- 6.1.1 A résztvevőknek alaposan ismerniük és érteniük kell a hivatalos játékszabályokat és azok szerint viselkedniük.
- 6.1.2 A játékosoknak el kell fogadniuk a játékvezetők döntéseit és tiszteletben kell azokat tartaniuk vitatkozás nélkül. Kétséges helyzetekben lehet kérniük magyarázatot.

- 6.1.3 A FAIR PLAY szellemében a játékosoknak tisztelettudóan és udvariasan kell viselkedniük, nem csak a játékvezetőkkel, hanem a szervezőkkel, a csapattársaikkal, az ellenfeleikkel és a nézőkkel is.
- 6.1.4 A játékosoknak tartózkodniuk kell a színleléstől és az olyan viselkedésektől, amelyeknek az a célja, hogy befolyásolják a játékvezetők döntését vagy megpróbálják elleplezni a csapatuk hibáját.
- 6.1.5 A játékosoknak minden olyan cselekedettől óvakodniuk kell, ami a játék késleltetését eredményezi.
- 6.1.6 A játékosok közötti kommunikáció a játék során engedélyezett.
- 6.1.7 A játék végén:
- Minden versenyzőnek meg kell köszönnie az ellenfelek és a játékvezetők munkáját.
  - Ha a csapatkapitány a mérkőzés közben ellenvéleményt terjesztett elő az első játékvezetőnél, akkor ellenvetését, joga van tiltakozását megerősíteni azzal, hogy nem írja alá a mérkőzéslapot, ill. tiltakozását a mérkőzéslapra írni.

## **6.2 A CSAPATKAPITÁNY**

- 6.2.1 A játék előtt, a csapatkapitány:
- Aláírja a mérkőzéslapot.
  - Bemutatja a csapat felállítását egy ábrán.
- 6.2.2 A játék végén a csapatkapitány leellenőrzi, és az aláírásával igazolja az eredményeket.
- 6.2.3 A játék közben a következő esetekben beszélhet a csapatkapitány a játékvezetőhöz, amikor a labda nincs játékban:
- Magyarázatot kérhet a döntésért vagy a szabály értelmezéséért. Ha a magyarázat nem elégíti ki a csapatkapitányt, azonnal értesíteni kell az első játékvezetőt arról a kérésről, hogy haladjanak végig az ellenvetés közlő protokollon (Objection Submission Protocol).
  - Engedélyt kérhet:
    - hogy ruhát, vagy felszerelést cseréljenek
    - hogy ellenőrizhesse és megerősíthesse a szerváló játékos hivatalos számát
    - hogy ellenőrizhesse a hálót, a labdát, a padlót stb.
  - Időt kérhet.

## **6.3 A RÉSZTVEVŐK ELHELYEZKEDÉSE**

### **6.3.1 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE**

A szervezők meghatározzák a játékosok elhelyezését, a cserepad helyét.

### **6.3.2 A JÁTÉKOSOK ELHELYEZKEDÉSE**

- Csapatban a háló közelében álló két játékost balról jobbra haladva hármas és kettes játékosnak hívják. Az alapvonal közelében álló játékos az egyes játékos.
- A pozíciók alkotják a játékosok forgási sorrendjét. Forgás után az alapvonal közelébe került játékos lesz az egyes játékos, a háló közeli játékosok balról jobbra haladva a hármas illetve kettes játékosok lesznek.

### **6.3.3 A JÁTÉKOSOK HELYZETE A SZERVA KÖZBEN**

- A kettes és a hármas játékosoknak az egyes játékos előtt kell állniuk, aki elvégzi a szervát, és a köztük levő távolság legalább 2 m.

- b) A szerva elvégzése után mindkét csapat tagjai szabadon cserélhetnek helyet egymással.
- c) A forgási sorrendet minden szett előtt meg lehet változtatni, de a szett közben nem.
- d) Párosban a játékosok szabadon helyezkedhetnek el a pályán.

#### **6.4 EDZŐ ÉS CSAPATKAPITÁNY**

6.4.1 Az edzőnek és a csapatkapitánynak joga van időt, vagy egy játékos cseréjét kérni, amikor a labda nincs a levegőben.

Időkérés közben az edző beszélhet a játékosával, de a pályára nem léphet be.

6.4.2 A szett közben az edző nem beszélhet, és nem adhat utasításokat a játékosainak semmilyen módon sem (közvetlenül és közvetett módon sem).

Ha mégis előfordul ilyen eset, akkor a játékvezető figyelmezteti az edzőt, és ha az edző továbbra is ezt csinálja, akkor a játékvezető kiutasíthatja a játéktérről.

### **7. SZABÁLY: PONTOZÁSI RENDSZER**

#### **7.1 A JÁTÉK GYŐZTESE**

7.1.1. Az a csapat nyer, amelyik előbb nyer meg két szettet.

7.1.2 Döntetlen esetén, ha a szettek aránya 1:1, akkor egy döntő, harmadik szettet kell játszani.

#### **7.2 A NYERT SZETT**

7.2.1 Az a csapat nyeri a szettet, amelyik eléri a 21 pontot, és van legalább 2 pont előnye. Döntetlen esetén, ha 20-20 az állás, akkor a játék addig folytatódik, amíg valamelyik csapat két pont előnyt nem szerez (21-23, 23-21 stb.).

#### **7.3 EGY PONT MEGNYERÉSE**

Egy csapat akkor nyer pontot, ha sikerül a labdát az ellenfél térfelére juttatni, és az ott leesik, kivéve, ha eközben a csapat valamilyen hibát követ el, vagy a játékvezető félbeszakítja a labdamenetet.

7.3.1 Ha a csapat elkövet egy hibát, akkor az ellenfél nyeri a pontot.

7.3.2 Az a csapat, amelyik megnyeri a labdamenetet, kap egy pontot, és megszerzi a szerválás jogát.

#### **7.4 TÁVOLLEVŐ VAGY HIÁNYOS CSAPAT**

7.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miközben már be van jelentve, akkor távollevőnek kell tekinteni, és elveszíti a játékot 0-2-re, mindkét szettet 0-21, 0-21-es eredménnyel.

7.4.2 Ha egy csapat nem jelenik meg a pályán időben, akkor távollevőnek kell tekinteni, és érvényesül a 7.4.1 szabály.

7.4.3 Ha egy csapatot hiányosnak nyilvánítanak a szettre, vagy az egész mérkőzésre, akkor az elveszíti a szettet, vagy az egész mérkőzést.

Az ellenfél kapja a pontokat és szetteket, ami ahhoz kell, hogy megnyerje a szettet, vagy az egész mérkőzést.

A hiányos csapatnak megmaradnak azok a szettjei, vagy pontjai, amit korábban megnyert.

### **8. SZABÁLY: A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI**

#### **8.1 ÁBRA**

A bemelegítés előtt az első játékvezető készít egy ábrát mindkét csapat csapatkapitányának a jelenlétében.

A sorsolás folyamata általában pénzérme feldobásával, vagy a labda bedobásával történik.

A sorsolást nyerő csapatkapitány választ:

- a) A szerválás vagy annak fogadásának a joga vagy
- b) A térfél, ahol kezdeni szeretne.

A sorsolás vesztes csapatkapitánya és csapata ezután választja a fennmaradó lehetőséget (a vagy b). A második szettben a csapatok a kezdés jogát és térfelet is cserélnek.

- 8.1.1 Ha sor kerül a döntő, harmadik szettre, akkor új sorsolás következik. A döntő szett megkezdése előtt a játékvezető odahívja mindkét csapat csapatkapitányát, hogy sorsoljanak a térfélért vagy a szerva jogáért a korábban említett folyamatot követve.
- 8.1.2 A harmadik szettben, amikor az első csapat eléri a 11 pontot, akkor a csapatok térfelet cserélnek.
- 8.1.3 Eközben a játékosok nem cserélhetnek helyet egymással, és nem kaphatnak utasításokat kívülről.
- 8.1.4 A pontozó játékvezető ellenőrzi a játékosok elhelyezkedését, és folytatódik a játék. Ha a térfélcseré nem történik meg időben (11 pont), akkor amint a játékvezető vagy a csapatkapitány észreveszi ezt, végre kell hajtani, de az állás nem változik.

## **8.2 BEMELEGÍTÉSI IDŐ**

- 8.2.1 A játék előtt a csapatoknak három percük van a hálónál melegíteni.

## **8.3 CSEREJÁTÉKOSOK ÉS CSERÉK**

Amikor a labda nincs játékban, az edzőnek és a csapatkapitánynak joga van a játékvezetőtől engedélyt kérni a cserére. A csere közben a pályán kívülről nem kaphatnak a játékosok utasításokat, tanácsokat és a játékosok nem hagyhatják el a pályát.

- 8.3.1 Egy szett során minden csapat háromszor cserélhet. Egyéniben és párosban nincs csere.
- 8.3.2 A cserejátékos, aki pályára fog lépni, a játékvezető mellett áll készenlétben a csere előtt, amit 15 másodpercen belül végre kell hajtani. Máskülönben felszámítják a csapatnak egy időkérését. Ha a csapatnak már volt kettő időkérése a szett során, akkor a csapat elveszíti a szerválás jogát és az ellenfél kap egy pontot.
- 8.3.3 Amikor az edző vagy a csapatkapitány cserét kér, be kell jelentenie a játékvezetőnek a lecserélt játékos mezzszámát, és a pályára lépő játékos mezzszámát is.
- 8.3.4 Sérült játékos esetén kötelező cserélni.
- 8.3.5 Ha a csapat már kihasználta a három csere lehetőségét, vagy nincs cserejátékosa, és cserére van szüksége, akkor a csapat elveszíti a szettet.

## **9. SZABÁLY: IDŐKÉRÉS**

### **9.1 AZ IDŐKÉRÉS FOGALMA**

Az időkérés a játék szabályos megszakítása, amely 30 másodpercig tart.

### **9.2 AZ IDŐKÉRÉSEK SZÁMA**

Minden csapat szettenként kétszer kérhet időt.

Ha egy csapat egy szetten belül harmadjára kér időt, akkor a csapat elveszíti a szerválás lehetőségét, és az ellenfél kap egy pontot.

### **9.3 IDŐ KÉRÉSE**

A csapatkapitány vagy az edző kérhet időt, amikor a labda nincs játékban a megfelelő kézjelet használva.

Egy időkéres követheti az előző időkérest anélkül, hogy közben folytatnák a játékot.

Idő közben az edző adhat utasításokat a játékosoknak a pálya széléről. A játékosok nem léphetnek ki a pályáról és nem beszélhetnek senkivel, aki a játéktéren kívül van. A játékosokon kívül senki nem léphet a pályára.

## **10. SZABÁLY: A JÁTÉK KÉSLELTETÉSE**

### **10.1 KÉSLELTETÉSI TÍPUSOK**

Azt a nem megfelelő cselekedet a csapat részéről, ami megakadályozza a folyamatos játékot, késleltetésnek nevezzük, amely magába foglalja:

- a) Az időkéres által kapott idő kiterjesztése, miután utasítást kaptak a játékra.
- b) Egy szetten belül egy helytelen időkéres megismétlését kéri.
- c) A játék késleltetése (szabályos körülmények között egy labdamenet vége után 10 másodperc van a sípszó előtt).

### **10.2 A KÉSLELTETÉS BÜNTETÉSE**

10.2.1 Ha a csapat egy szett során először késleltet, akkor késleltetési figyelmeztetést kap (delaying warning).

10.2.2 A második, vagy további késleltetések, amelyeket ugyanaz a csapat okoz, ugyanaz a szett során hibát jelentenek és a csapatot a szerválás jogának elvesztésével büntetik, és az ellenfél kap egy pontot.

## **11. SZABÁLY: KIVÉTELES FÉLBESZAKÍTÁSOK**

### **11.1 SÉRÜLÉS**

11.1.1 Ha komoly baleset történik a játék közben, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítani a játékot.

11.1.2 Maximum 5 percet kap a sérült játékos a felépülésre, vagy a megfelelő ellátás megkapására. A játékvezető megengedi a kijelölt orvosnak, gyúróknak, hogy a pályára lépjen a sportolóhoz. Csak a játékvezető engedheti meg a játékosnak, hogy elhagyja a pályát büntetés nélkül.

Öt perc után a játékvezető sípol és megkéri a játékosokat a mérkőzés folytatására. Ekkor csak a sérült döntheti el, hogy képes-e a játék folytatására.

Ha a játékos nem épült fel, vagy úgy dönt, hogy nem folytatja a mérkőzést az öt perces szünet után, akkor a csapatot hiányosnak kell tekinteni (7.4.3 szabály). Ha ez megengedhető, és van lehetőség cserére (csapatban), akkor az edzőnek van joga a sérült játékos lecserélésére.

Kivételes esetekben a szervezet orvosa és a technikai vezetője ellenezheti a sérült játékos visszatérését.

Megjegyzés: Az ápolási idő akkor kezdődik, amikor a kijelölt orvos a pályára lép a sérülthez. Ha nincs orvos, akkor kezdődik az idő, amikor a játékvezető megadja a jelet, hogy elkezdi mérni az öt perces időtartamot.

### **11.2 KÜLSŐ KÖZBELÉPÉS**

Ha egy külső beavatkozás történik a játék közben, akkor megállítják a játékot és a megszakított labdamenetet megismétlik.

### **11.3 HOSSZABB MEGSZAKÍTÁSOK**



Ha váratlan helyzetek (pl. áramszünet) félbeszakítják a játékot, akkor az első játékvezető, a versenybíró, a versenyrendező dönt azokról az intézkedésekről, amelyeket el fognak követni azért, hogy a játék visszatérhessen a normális állapotába.

11.3.1 Ha egy vagy több megszakítás történik, és ezek együttvéve nem haladják meg az egy órát, akkor a játék ugyanazzal az eredménnyel folytatódik akkor is, ha ugyanazon a pályán folytatódik, vagy egy másikon.

#### **11.4 A TÖNKREMENT ESZKÖZÖK CSERÉJE**

### **12. SZABÁLY: CSERÉK ÉS IDŐKÉRÉSEK**

#### **12.1.1 TÉRFÉLCSERE**

A csapatok a második és a harmadik szett előtt cserélnek térfelet, valamint ha a harmadik szettben az első csapat eléri a 11 pontot.

#### **12.2 SZÜNETEK**

12.2.1 A szettek közötti idő egy percre tart. A harmadik szett előtti idő közben az első játékvezető a 8.1.1 szabály alapján megcsinálja a sorsolást.

12.2.2 A térfélcserék közben a csapatok időhúzás nélkül a másik térfélre mennek.

12.2.3 A harmadik szett közben, amikor az első csapat eléri a 11 pontot, a csapatok térfelet cserélnek. Ha a térfélcseré nem történik meg időben (11 pontnál), hanem csak akkor, amikor a játékvezető vagy a csapatkapitány észreveszi azt, az állás nem változik. térfélcseré közben.

12.2.4 Térfélcseré közben az edzők adhatnak utasításokat a pályán kívülről, ha nem zavarják a térfélcserét. Külső emberek nem adhatnak tanácsot, és nem lehet pozíciókat vagy játékosokat cserélni sem a harmadik szett térfélcseréje közben.

### **13. SZABÁLY: LABDAMENETEK**

#### **13.1 A LABDA JÁTÉKBAN**

A labdamenet a játékvezető sípszójával kezdődik és fejeződik be. A labda a szerva után válik aktívvá.

#### **13.2 A LABDA NINCS JÁTÉKBAN**

A labdamenet a játékvezető sípszavával ér véget. Ha a játékvezető egy játék közbeni hiba miatt sípol, akkor a labdát játékon kívülnek kell tekinteni a sípszó után.

#### **13.3 LABDA A JÁTÉKTÉREN BELÜL**

A labda akkor van „bent” (in), ha a játéktér padlóját érinti, a partvonalakat is beleértve.

#### **13.4 A LABDA A JÁTÉKTÉREN KÍVÜL**

A labda „kint” (out) van, ha:

- A labda teljesen a pályán kívülre esik le, (még a vonalakat sem érinti).
- A labda eltalál egy játéktéren kívül eső tárgyat, például a tetőt, vagy egy játékon kívüli embert.
- A labda eltalálja az antennákat, a köteleket, a póznákat vagy a hálót az oldalsávokon és antennákon kívül eső területen.
- A labda az antennák által lekorlátozott területen kívül keresztezi a hálót.

### **14 SZABÁLY: HIBÁK A JÁTÉK KÖZBEN**

#### **14.1 MEGHATÁROZÁS**

14.1.1 Milyen cselekvés, amely a játékszabályoknak nem felel meg az hiba.

14.1.2 A játékvezetők megítélik a hibákat és a szabályokat figyelembe véve döntenek a büntetésről.

#### **14.2 A HIBÁK KÖVETKEZMÉNYEI**

**14.2.1** Minden hibának meg van a saját büntetése: a 7.3 szabály alapján a hibát elkövető csapat ellenfele nyeri a labdamenetet.

**14.2.2** Ha kettő vagy több hibát követnek el egymást követően, csak az első számít.

**14.2.3** Ha kettő vagy több hibát követnek el egyidejűleg mindkét csapat tagjai, akkor ezt dupla hibának (DOUBLE FAULT) kell tekinteni. A labdamenetet megismétlik.

### **15. SZABÁLY: JÁTÉK**

#### **15.1 LABDAÉRINTÉSEK**

15.1.1 Egyéniben mindenki maximum kétszer érhet a labdához, csapatban, párosban, vegyes párosban négyszer.

15.1.2 Nem csak a szándékos labdaérintések számítanak érintésnek, hanem a játékosok akaratlan labdával való érintkezései is.

15.1.3 Egy játékos nem érhet egymás után háromszor a labdába.

#### **15.2 EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK**

15.2.1 Két játékos eltalálhatja a labda ugyanabban a pillanatban.

15.2.2 Ha két játékos egyszerre találja el a labdát, két érintésnek számít (a sánc esete kivétel).

Ha két játékos mozdul a labdáért, de csak az egyik találja el, akkor az egy érintésnek számít.

Az összeütközés nem számít hibának.

15.2.3 Ha egyszerre ér a labdához két különböző csapat a háló felett, és a labda játékban marad, a labdát fogadó csapatnak joga van érintéshez.

Ha a labda a határoló vonalakon túl esik le, akkor ez annak csapat hibája, aki a túloldalon van.

Ha két különböző csapat egyszerre ér a labdához, és ez a labda késleltetéséhez, vagy levegőben tartásához vezet, akkor ez nem tekinthető hibának. A labdamenetet megismétlik, vagy kiválasztják a csapatot, aki nyeri a pontot.

#### **15.3 SEGÍTŐ ÉRINTÉS**

A játékos nem fogadhat el segítséget más játékosoktól, és nem használhat semmilyen anyagot vagy tárgyat azért, hogy elérje a labdát. Azonban, ha a játékos egy hiba elkövetésének közelében áll (a háló megérintésével, vagy a másik térfélre történő átnyúlással) a játékos elfogadhat segítséget a hiba megakadályozására.

#### **15.4 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI**

15.4.1 A labda bármely testrészt érinthet a kéz kivételével, a vállaktól és azok alatt számítva.

15.4.2 A labdaérintésnek pillanatnyinak kell lenni. A labdát nem lehet megtartani, és nem csúszhat végig a játékoson.

#### **15.5 HIBÁK A JÁTÉK KÖZBEN**

##### **15.5.1 TÚL SOK ÉRINTÉS**

A csapat többször ér a labdához, mint a megengedett.

#### **15.5.2 SEGÍTŐ ÉRINTÉS**

Más játékosok, vagy bármilyen anyag vagy tárgy nem segíthet a játékosnak, hogy elérje a labdát.

#### **15.5.3 A LABDA FENNTARTÁSA**

A játékos a labdát egy pillanatra megállítja.

#### **15.5.4 DUPLA ÉRINTÉS**

A játékos kettőnél többször rúgja meg a labdát egyhuzamban, vagy a labdához kettőnél többször ér különböző testrészekkel.

### **16. SZABÁLY: A LÁBTOLL-LABDA ÉS A HÁLÓ**

#### **16.1 A LABDA ÁTMEGY A HÁLÓ TÚLOLDALÁRA**

- 16.1.1 A labdának a háló felett az antennák között kell a másik térfelére kerülnie.
- 16.1.2 Nem tekinthető hibának, ha a labda hozzáér a háló antennák közötti részéhez a játék közben.
- 16.1.3 Ha az antennákhoz, a póznákhoz vagy a háló antennákon kívül eső részéhez ér a labda, akkor az hiba.
- 16.1.4 A labda hozzáérhet a háléhoz, amikor a másik térfelére kerül a szerva esetét kivéve.

### **17. SZABÁLY: A JÁTÉKOS MEGÉRINTI A HÁLÓT**

Hibának kell tekinteni, ha a játékos bármely testrésze hozzáér a háló antennák közötti részéhez.

Nem tekinthető hibának, ha a játékos a labda megérintése után hozzáér az antennákhoz, a háló antennákon túli részéhez, a hálótartó oszlopokhoz, a zsinórhoz vagy bármilyen tárgyhoz, amíg ez a mozdulat nem szándékosan történik, és nem zavarja a játékot.

- 17.1 A haj érintkezése a hálóval nem hiba.
- 17.1.2 Ha a labda a háléhoz ér, és a háló elmozdulása azt eredményezi, hogy az ellenfél hozzáér a háléhoz, nem hiba.

#### **17.2 AZ ELLENFÉL TÉRFELÉRE TÖRTÉNŐ ÁTNYÚLÁS**

Játék közben semelyik játékos semmilyen testrészével nem nyúlhat át az ellenfél térfelére (a háló felett és alatt sem). Az átnyúlás hibának számít.

- 17.2.1 Ha a játékos fejével támad, akkor ezt a korlátozó vonal (amely meghatározza a 2 m széles korlátozott területet a háló előtt) mögül kell elkezdeni. megengedett, hogy a játékos a korlátozott területen érjen földet.
- 17.2.2 Játék közben semelyik játékos semmilyen testrésze nem érintheti meg a középvonalat, a rálépéstől eltekintve. A rálépés nem terjedhet ki az ellenfél térfelére.

### **18. SZABÁLY: SZERVA**

#### **18.1 MEGHATÁROZÁS**

A szerva a lábtoll-labda elrúgása, hogy elkezdődjön a labdamenet. A szerváló játékosnak a szervaterületen belül kell elhelyezkedni, a labdát a tenyerében tartja, feldobja, majd elrúgja.

#### **18.2 A SZETT ELSŐ SZERVÁJA**

A mérkőzés első szerváját az a csapat rúgja, amelyiket a sorsolás által erre kijelölték.

### **18.3 A SZERVÁLÁS SORRENDJE**

Az első szerva után a szerváló játékos a következők határozzák meg:

- a) Ha az a csapat nyeri a labdamenetet, amelyik szervált, akkor ugyanaz a játékos szervál, aki előzőleg is.
- b) Ha az a csapat nyeri a labdamenetet, amelyik fogadta a szervát, akkor a labdamenet megnyerésével elnyeri a szerválás jogát is. A szerváló játékos az lesz, aki a kettes játékos volt, amikor fogadták a szervát. Párosban az fog szerválni, aki nem utoljára szervált.

### **18.4 A SZERVA JELZÉSE**

Az első játékvezető adja ki az utasítást a szervára a kézjelet mutatva és sípolva. Neki kell ellenőrizni, hogy a megfelelő játékos szervál-e, nála van-e a labda, és az alapvonal mögött áll-e, és a két csapat készen áll-e a játékra.

### **18.5 A SZERVA VÉGRAHAJTÁSA**

- 18.5.1 A szerváló játékos a szerva területen belül áll, a labdát a kezében tartva. Amikor készen áll, a szerváló játékos felemeli a kezét, és a labda az ellenfél vagy a játékvezető felé néz. A játékvezető sípol, és a szerváló játékosnak 5 másodpercen belül végre kell hajtania a szervát a labda másik térfélre történő átrúgásával. A szerva után a szerváló játékos a játéktérre léphet.
- 18.5.2 A szerváló játékos a szerva elvégzése előtt nem léphet a játéktérre.
- 18.5.3 A játékvezető sípszava előtt elvégzett szerva érvénytelen, meg kell ismételni.
- 18.5.4 Szervánál fel kell dobni a lábtoll-labdát, és el kell rúgni, miután elkezd lefelé esni.
- 18.5.5 Ha a lábtoll-labdát feldobják, vagy kiesik a játékos kezéből, akkor ezt szervának kell tekinteni, és a csapat elveszti a labdamenetet, akkor is, ha a játékos nem próbálta elrúgni a labdát.
- 18.5.6 Más szervakíséret nem engedélyezett.
- 18.5.7 Szerva közben az ellenfél, akik fogadják a labdát, állhatnak az oldalon kívülre, ha az egyik lábfejük a játéktéren belül van.

### **18.6 TAKARÁS**

Szerva közben a kettes és a hármas játékos nem akadályozhatják az ellenfelet azzal, hogy gátolják a szerváló játékos láthatóságát vagy a labda pályáját takarással, máskülönben az ellenfél megkapja a szerválás jogát, és egy pontot. Ezért amíg az egyes játékos (szerváló játékos) elvégzi a szervát, addig a kettes és hármas játékosok nem mozdulhatnak.

Más akadályozások:

- a) A lábfej megütése a rúgás vagy sáncolás előtt.
- b) Hangadás, amely megzavarja az ellenfél figyelmét.
- c) Grimaszolás.

### **18.7 HIBÁK A SZERVÁBAN**

A következő hibák vezethetnek a szerválás jogának elvesztéséhez, és az ellenfél pontszerzéséhez:

- a) A szerváló játékos rálép az alapvonalra, a szervavonalakra vagy ezek képzeletbeli kiterjedéseire.
- b) A labda nem megy át a hálón az ellenfél térfelére, vagy hozzáér a hálóhoz vagy az antennákhoz.
- c) A labda az antennák által behatárolt területen kívül megy át a hálón a másik térfélre.
- d) A labda hozzáér valamilyen tárgyhoz vagy a csapat valamelyik tagjához mielőtt a labda a másik térfélre kerül.
- e) A szervát nem végzik el a játékvezető sípszava utáni öt másodpercen belül.
- f) A labda leesik a földre miután a csapat megkapta az engedélyt a szervára.

**MEGJEGYZÉS:** Ha a szerváló csapat hibát követ el, akkor elveszíti a szerválás jogát, és ezt a jogot az ellenfél kapja meg és kap egy pontot is.

#### **18.8 A SZERVA ISMÉTLÉSE**

Ha az alábbiak közül megtörténik valamelyik eset, akkor meg kell ismételni a szervát:

- a) Ha a labda beleragad a hálóba a labdamenet közben, kivéve, ha ez a csapat utolsó érintése.
- b) A tollak kiesnek a labdából miközben az a levegőben van.
- c) A szervát a játékvezető sípszava előtt elvégzik.
- d) Ha valamilyen tárgy vagy személy belép a pályára a labdamenet közben.

#### **18.9 A SZERVÁLÁSI SORREND MEGSZEGÉSE**

Ha észreveszi a játékvezető, hogy a csapat tagjai nem a saját pozíciójukban állnak, vagy a forgás sorrendjét elrontották, akkor azzal bünteti a csapatot, hogy elveszítik a szervát, megkéri a játékosokat, hogy a megfelelő helyükre álljanak be, és az ellenfélnek ad egy pontot.

Ha a csapat nyert pontot a rossz felállásban, akkor az érvénytelen, mivel a játékosok nem a saját pozíciójukban voltak. Csak az a pont az érvénytelen, amit az utolsó labdamenetben szerzett a csapat.

#### **18.10 FORGÁSI MEGEGYEZÉS**

Ha a csapat megszerzi a szerválás jogát az ellenféltől, akkor a játékosoknak az óramutató járásával megegyezően kell egy pozíciót változtatniuk, és az egyes játékos hajtja végre a szervát. Minden szett előtt a csapattagok megcserélhetik egymás között a pozíciójukat, de ki kell tölteni a pozíció nyomtatványt, és oda kell adni a játékvezetőnek.

### **19. SZABÁLY: PONTOK NYERÉSE**

Ha a csapat elkövet egy hibát, vagy a labda leesik a csapat térfelén, akkor az ellenfél kapja a pontot.

19.1 A csapat megnyeri a szettet, amikor eléri a 21 pontot, és legalább két ponttal vezet. Döntetlen esetén (20-20) a szett addig folytatódik, amíg valamelyik csapat el nem éri a 2 pont különbséget.

19.1.2 Az a csapat szervál, amelyik nyerte a pontot, kivéve 20-20-nál. Ilyenkor az a csapat fog szerválni a következő labdamenetben, amelyik 20-20-nál fogadja a szervát. Ezután a csapatok felváltva szerválnak, amíg vége nem lesz a szettnek.

19.1.3 Az 1.3.1 szabály szerint a határoló vonalak a pálya részei. Ezért, ha a labda az oldalvonalakra vagy az alapvonalra esik, akkor bent van.

## **20. SZABÁLY: SÁNCOLÁS**

### **20.1 MEGHATÁROZÁS**

Amikor a játékos a háló előtt ugrálva a testével próbálja a hálón átjutó labdát az ellenfél térfelére visszajuttatni, a játékos sáncol.

### **20.2 A SÁNCOLÓ JÁTÉKOS LABDAÉRINTÉSEI**

A sánc érintése utáni első labdaérintést bármely játékos megteheti, akár a sáncoló játékos is.

### **20.3 A SÁNC ÉRINTÉSE**

A sáncoló játékos labdaérintése beleszámít a csapat érintéseibe.

### **20.4 A SÁNC HIBÁI**

20.4.1 A sánc széttárt vagy felemelt kézzel ugrik.

20.4.2 Az ellenfél szervájának visszasáncolása.

20.4.3 A labda kimegy a pályáról a sáncolást követően.

## **21. SZABÁLY: ÓVÁS**

### **21.1 AZ ÓVÁS VÉGREHAJTÁSA**

Ha egy játékos szembeszáll a játékvezető, a versenyigazgató, vagy bármely hivatalos személy döntésével, vagy a versenyen rögzített eredményével, akkor a versenybírósnak kell megküldenie az óvást írásban, az eset utáni 30 percen belül. Az óvást ki kell vizsgálni, és el kell fogadni, vagy el kell utasítani, vagy fel kell függeszteni, a versenybíróság meglátása szerint. A körülmények felkutatása során kérdéseket kell feltenni az esetről azoknak a résztvevőknek, akik részesei voltak a vitának, hallották ezt vagy fontosnak tekintik. Késedelem nélkül kell döntést hozni. Minden döntés végleges és jogerős.

### **21.2 AZ ÓVÁS TISZTELETBEN TARTÁSA**

A kijelölt hivatalos személyeknek tiszteletben kell tartaniuk az óvást, ha tiszta és meggyőző bizonyítékok vannak arra, hogy a játékvezető, a versenyigazgató vagy más hivatalos személy tudatosan vagy szándékosan:

- a) Meghamisította a verseny eredményeit.
- b) Helytelenül segített vagy olyan döntéseket hozott, amelyeknek az volt a célja, hogy egy vagy több játékos tisztességtelen előnybe kerüljön, vagy mások hátrányba kerüljenek.
- c) Helytelenül akadályozta egy játékos játékát, akár fizikailag, akár döntésekkel egy vagy több játékos előnyére.
- d) Egy játékost ok nélkül diszkvalifikált a játéktól.
- e) Olyan cselekvést hajtott végre, amit azért tervezett, hogy egy vagy több játékos részére igazságtalan előnyt, vagy másoknak hátrányt okozzon.
- f) Megvesztegetést vagy más díjazást fogadott el egy másik személytől vagy a játékostól.

### **21.3 AZ ÓVÁS MEGTAGADÁSA**

A kijelölt hivatalos személyek elutasítják az óvást, ha annak a tárgya hibás:

- a) A játékvezető, a versenyigazgató vagy más hivatalos személy döntése, ha a saját belátásának megfelelően döntött, annak kimenetelére való tekintet nélkül.
- b) A játékvezető, a versenyigazgató vagy más hivatalos személy döntése, ha a döntés igazságtalan előnyt (vagy hátrányt) eredményezett, és akkor hozták meg, amikor az előny (vagy hátrány) nem motivált a döntés meghozataláért.
- c) A játékos bármely cselekedete. A játékos helytelen cselekedeteit a verseny szintjén kell kezelni.

#### **21.4 AZ ÓVÁST BENYÚJTÓ JÁTÉKOS HATÁSA**

Ha az óvást fenntartják a hivatalos személyek, ha lehetséges, igyekeznek a játékost olyan helyzetbe hozni, amelyben akkor lenne, ha nem állnának fenn az óváshoz vezető körülmények.

#### **21.5 JÓVÁHAGYÁS**

Ha fenntartják az óvást, az óvás elbírálására kijelölt hivatalos személyek elfogadhatják, hogy a játékvezető, a versenyigazgató vagy más hivatalos személy hibázott. A lehetséges büntetések a következő eseteket foglalhatják magukba: egy játékos diszkvalifikálása a versenyre visszamenőleg; egy játékos, játékvezető, versenyigazgató, vagy hivatalos személy felfüggesztése egy meghatározott vagy meghatározatlan időre; a játékos bajnokságon való részvételének megakadályozása; vagy egy bajnoki cím vagy díj visszavonása, ha azt nem a megfelelő körülmények között érték el.

### **22. SZABÁLY: JÁTÉKVEZETŐK ÉS FELELŐSÉGEIK**

A játékvezetőknek precízen, igazságosan kell ítélniük.

#### **22.1 ÖSSZETÉTEL**

A játékvezetők a következő hivatalos személyek:

- első játékvezető
- második játékvezető
- pontozó játékvezetők
- a két vonalbíró

#### **22.2 FELELŐSÉGEK**

22.2.1 Csak az első és a második játékvezető használhatja a sípot, amikor:

- a) Az első játékvezető adja a síppal a jelzést a szerva előtt.
- b) Teljesen biztos, és a két játékvezető (az első és a második játékvezető) egyetért abban, hogy valamelyik játékos hibát követett el; az első és a második játékvezető sípszóval jelzi a labdamenet végét.
- c) Az első játékvezető félbeszakítja a játékot, ha baleset történt, egy idegen személy lépett a pályára, vagy bármely olyan esetben, amely megkívánja a mérkőzés félbeszakítását.
- d) A második játékvezető engedélyezi az időkéresek és a cseréket.

22.2.2 Sípolhatnak a játék közben, hogy jelezzék, ha a csapat kérését elfogadják vagy elutasítják.

22.2.3 Azonnal, a labdamenet végét jelző sípszó után, a játékvezetők használják a hivatalos kézjeleket, hogy jelezzék:

- a) A hiba típusát (ha szükséges).
- b) A hibát elkövető játékost (ha szükséges).
- c) A pontszerző csapatot (ha szükséges).
- d) A szerváló csapatot.

### **23. SZABÁLY: A JÁTÉKVEZETŐK ELHELYEZKEDÉSE**

Az első játékvezető a játékvezetői széken ül, a háló végénél. A szemmagassága 50 cm-rel a háló felett van.

- 23.1.1 A második játékvezető a háló másik oldalán van, az első játékvezetővel szemben.
- 23.1.2 A pontozó játékvezető a pontozó táblánál helyezkedve végzi a munkáját, az első játékvezetővel szemben.
- 23.1.3 A segítő pontozó játékvezető a pontozó játékvezető mellett, a pontozó táblánál helyezkedik el.
- 23.1.4 A két vonalbíró átlósan, a pálya egymással szemben levő sarkainál áll, a saroktól egy méterre.

### **24. SZABÁLY: A HIVATALOS SZEMÉLYEK HATÁSKÖREI, FELADATAI**

#### **24.1 JÁTÉKVEZETŐ**

##### **24.1.1 ELHELYEZKEDÉSE**

Az első játékvezető a játékvezetői székben ülve vagy állva végzi a feladatait.

##### **24.1.2 FELADATAI**

A játékvezető irányítja a játékot az elejétől a végéig. A játékot illető összes dologról ő dönt, és ő oldja meg a játék során felmerülő problémákat, beleértve azokat a hibákat is, amelyeket nem említ a Lábtoll-labda Szabályzata (Shuttlecock Sport Regulations).

##### **24.1.3 A JÁTÉK ELŐTT**

- a) A játékvezető ellenőrzi a pálya, a labda és a többi berendezés állapotát.
- b) Elvégzi a sorsolást mindkét csapatkapitány jelenlétében.
- c) Ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

##### **24.1.4 A JÁTÉK KÖZBEN**

**FIGYELEM:** Csak az első játékvezetőnek van hatásköre, hogy:

- a) A helytelen viselkedést vagy az időhúzást büntesse.
  - b) Döntson: a szerválás során fellépő hibákról, a szerválás során történő takarásról, a labdamenet során előforduló hibákról, a hálórúgásokról.
- 24.1.5 Elutasíthatja a másodbíró és a vonalbírók döntéseit, ha úgy ítéli meg, hogy nincs igazuk. A játékvezetőnek joga van a játék befejezésére vagy újrakezdésére.
- 24.1.6 A játékvezetőnek minden érvényes pontnál, szabálysértésnél, hibánál és időkérésnél sípolni kell úgy, hogy mindkét csapat és a pontozó játékvezető is meghallja.



- 24.1.7 A játékvezetőnek egyértelmű kézzel kell mutatni a sípszó okát, és jelezni, hogy melyik csapat szervál.
- 24.1.8 A játékvezetőnek figyelmeztetni kell, vagy el kell tiltania azt a játékost, aki a következő hibák valamelyikét elköveti:
- a) Figyelmeztetés (sárga lap felmutatása):
- a1. Nem megfelelő viselkedés a játékvezetővel szemben.
  - a2. Nem megfelelő viselkedés a csapattársakkal vagy az ellenféllel szemben.
  - a3. Átrúgja vagy átdobja a labdát a háló alatt, ahelyett, hogy az ellenfél kezébe dobna a labdament elvesztése után.
  - a4. Megtagadja a labda átadását az ellenfélnek, miután elveszítette a labdamentet.
  - a5. Dühvel dobja át a labdát az ellenfél térfelére a labdament elvesztése után.
  - a6. Megrúgja, megüti az ellenfelet vagy csak kísérletet tesz erre.
  - a7. Elhagyja a pályát idő vagy a játék más megszakítása miatt a játékvezető engedélye nélkül.
- b) Eltiltás, kiállítás (piros lap felmutatása):
- b1. Megismétli azt a hibát, amiért előzőleg sárga lapot kapott, vagy elkövet még egy hibát a felsoroltak közül.
  - b2. Az elkövetett hiba súlyosságától függően a játékvezető figyelmeztetés nélkül is kiállíthatja a játékost.

## **24.2 MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ (UMPIRE)**

### **24.2.1 ELHELYEZKEDÉSE**

A második játékvezető az első játékvezetővel szemben, a háló másik oldalán áll.

### **24.2.2 FELADATAI**

- Ha valamilyen ok következtében az első játékvezető nem képes ellátni a feladatait, akkor a második játékvezető leválthatja.
- A második játékvezető feljegyzi a játékosok pályán való elhelyezkedését minden szett előtt és a harmadik szett térfélcseréje után.
- Ellenőrzi, hogy egy játékos sem érinti-e meg a középvonalat, vagy a korlátozó vonallal kapcsolatos szabályokat megszegi-e.
- Figyeli, hogy a labda vagy a játékos hozzáér-e a háléhoz vagy az antennához, és a labda az antennák által meghatározott területen kerül-e az ellenfél térfelére.
- Ha a labda nincs játékban, az edző vagy a csapatkapitány a második játékvezetőnek jelzi az időkérési vagy csereszándékát. Ő ellenőrzi, hogy betartják-e az időkéréssel és cserével kapcsolatos szabályokat.
- A második játékvezető, sípszó nélkül, jelezheti a hibákat, bár ez nem az ő feladata.
- A második játékvezető ellenőrzi a pontozó játékvezető munkáját.
- Ellenőrzi, hogy a mérkőzés során használt lábtoll-labda megfelel-e az előírásoknak.
- Sérülés esetén a második játékvezető ad lehetőséget az ápolási időre.

## **24.3 PONTOZÓ JÁTÉKVEZETŐ**

### **24.3.1 ELHELYEZKEDÉSE**

A pontozó játékvezető a pontozó táblánál ülve végzi a feladatait az első játékvezetővel szemben.

### **24.3.2 FELADATAI**

- A pontozó játékvezető tölti ki a mérkőzéslapot a második játékvezetővel együttműködve.
- Minden játszma előtt ellenőrzi a játékosok hátán levő számot a forgási sorrendet mindkét csapatnál.
- A pontozó játékvezető bal oldalán levő csapat mérkőzéslapjának bal oldalán szerepel, a jobb oldalon levő pedig a mérkőzéslap jobb oldalán.
- A pontozó játékvezetőnek le kell írnia a mérkőzés eredményét, az egyes csapatok által kikért idők számát, a megtörtént cserék számát, ellenőriznie kell a forgási hibákat a játszma során, és tájékoztatnia kell ezekről a második játékvezetőt.
- Ha egy csapat időt kér, akkor elmondja nekik az időkéreseik számát.
- Bejelenti, amikor véget ér egy szett, vagy amikor a harmadik szettben valamelyik csapat eléri a 11 pontot.
- Tudatja a játékvezetővel, ha egy csapat időt vagy cserét kér, amikor a labda nincs a levegőben.
- A mérkőzés végén aláírja a mérkőzéslapot mindkét csapatkapitánnyal, az első és a második játékvezetővel.

## **24.4 A PONTOZÓ JÁTÉKVEZETŐ SEGÍTŐJE (SCORER)**

### **24.4.1 ELHELYEZKEDÉSE**

A pontozó táblánál ülve végzi el a feladatait, az első játékvezetővel szemben, a pontozó játékvezető mellett.

### **24.4.2 FELADATAI**

A segítő pontozó játékvezető a felelős azért, hogy mindkét csapat pontjai láthatóak legyenek a kijelzőn a játék közben.

## **24.5 VONALBÍRÓK**

### **24.5.1 ELHELYEZKEDÉSÜK**

Hivatalos és barátságos mérkőzéseken is kötelező a két vonalbíró jelenléte. Átlósan, a pálya két ellentétes sarkánál állnak, egymással szemben, a saroktól 1-2 m távolságra. Egy vonalbíró egy szerva területért és két vonalért felelős: egy oldalvonalért és egy alapvonalért.

### **24.5.2 FELADATAIK**

- A vonalbírók zászló használatával végzi el a feladataikat.
  - Figyelniük kell, hogy a pályán kívül esik-e le a labda, miután beleért a játékos.
  - Figyelniük kell, hogy a labda az antennák által kijelölt helyen halad-e át a hálón.
  - Figyelniük kell, hogy a szerváló játékos rálép-e az alapvonalra, a szerva vonalra és annak kiterjedésére.
- Jelezniük kell azokat a hibákat a labdamenet során, amelyek a sarokból láthatók.

- A játszma során a vonalbírók nem beszélhetnek a nézőkkel, a játékosokkal és a hivatalos személyekkel.
- Az első játékvezető kérésére a vonalbíró megismételheti a jelzését.